

## TOP KOŞTURMA YARIŞMASI

VE

## KURALLARI

### TANITIM

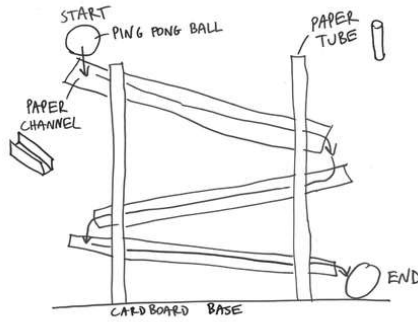
Sadece kağıt ve banttan bir top rampası yapabilir misin? Topun yolunun tamamlanmasının mümkün olduğunca çok saniye sürmesini nasıl sağlayabilirsiniz? Bu yarışmayı bir deneyin ve okulun sizler için düzenleyeceği geziye ücretsiz katılın ve ayrıca Madalya kazanın.

### HEDEF KİTLE

Bu Yarışma 2.sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. Bu yarışma aynı zamanda aile katılımını da esas almaktadır. Ancak yarışma günü sadece öğrenci yarışacaktır.

### AMAÇ

Sadece kağıt ve bant kullanarak bir top yolu oluşturun. Sonra pinpon (masa tenisi) topunu bu yola bırakın ve en üstten en aşağıya kadar kaç saniyede indiğini ölçün. Süre ne kadar uzar ve ne kadar az malzeme kullanırsanız puanınız o kadar yüksek olacaktır. Yarışmanın temel amacı topun en uzun sürede yolu tamamlayarak zemine temas etmesini sağlamaktır.



### HEDEFLER

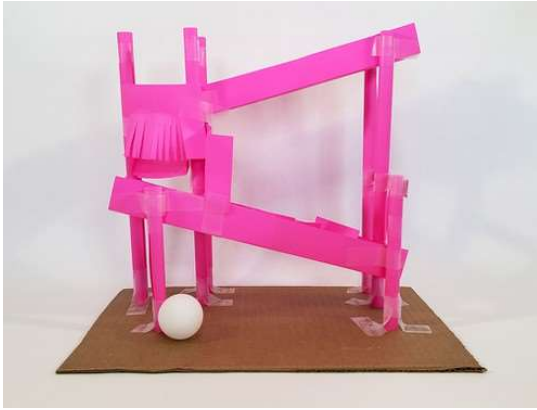
- Belirli kriterlere göre bir top koşusu için tasarımlar yapmak
- Tasarımları oluşturmak ve tasarımı test etmek

## KULLANABİLECEĞİNİZ MALZEMELER

S.No	Malzemenin Adı	Kullanılacak En Fazla Miktar
1	A4 kağıdı (renkli olabilir)	30
2	Bant (2,5 cm genişliğine kadar olabilir) Kağıt bant kullanılabilir. Koli bandı, çift taraflı bant kullanılamaz	1 rulo

## YAPIM ESNASINDA KULLANILACAK MATERYALLER

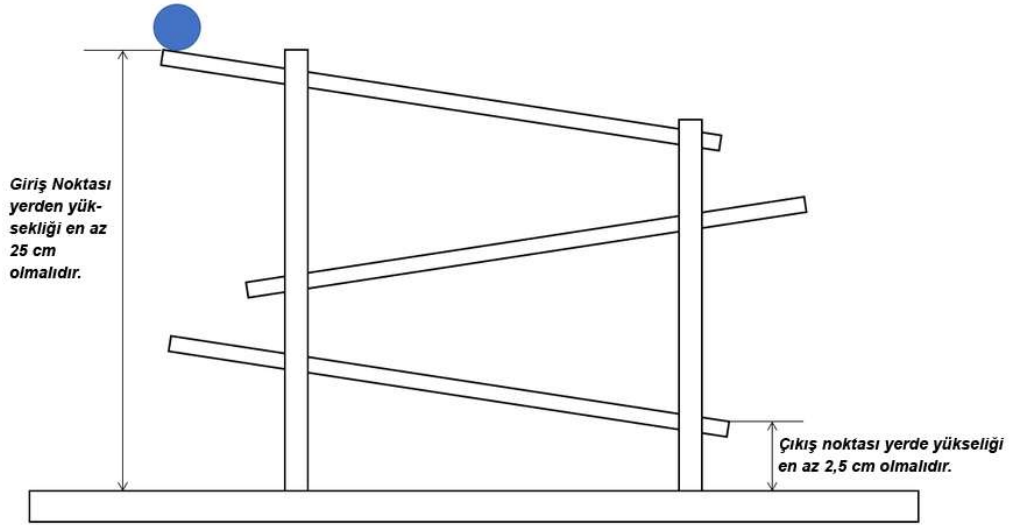
S.No	Malzemenin Adı	Kullanılacak En Fazla Miktar
1	Makas	1
2	Cetvel	1
3	Kalem	1
4	Şerit Metre	1
5	Kronometre	1
6	Masa Tenisi Topu	



Örnek Top Koşturma Tasarımları

## KURALLAR

1. Top Koşturma Makinesi masa veya düz bir zeminde durmalıdır. Eğimli bir yüzeyde duramaz. Makine yüzeye bantlanabilir.
2. Makinenin top için bir giriş noktası ve çıkış noktası olmalıdır.
  - a. Giriş Noktası makinenin konulduğu yüzeyden en az 25 cm yukarıda olmalıdır.
  - b. Çıkış Noktası ise makinenin konulduğu en az 2,5 cm yukarıda olmalıdır.
3. Top standard pinpon topu olmalıdır. Üzerine onun hızını azaltacak herhangi bir şey eklenemez.
4. Yarışmaya başlamak için top yavaşça giriş noktasına yerleştirilir ve bırakılır. Top konulduktan sonra top ittirilmez, fırlatılmaz.
5. Süre topun giriş noktasına bırakılmasıyla başlar ve topun zemine temas etmesiyle biter.
6. Top parkura girdikten sonra topa ve makineye dokunulmaz, topun parkurda ilerlemesine engelleyecek davranışlarda bulunulmaz (Tershava akımı için üfleme, zemini titretme vb.)
7. Top parkurda sıkışırsa topu çıkartabilirsiniz ancak topu yeniden giriş noktasına koymalısınız. Süre burada yeniden başlatılır. Sıkışma 3 kez tekrar ederse yarışma sona erer.



**Şekil 3.** Yerden gerekli yükseklikte top koşusunun giriş ve çıkışını gösteren diyagram.

## PUAN HESAPLAMA

$$\text{Skor} = 4 \times \text{Topun yere iniş süresi (Saniye cinsinden)} - \text{Kullanılan Kağıt Sayısı}$$